

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Minat merupakan ketertarikan seseorang terhadap suatu hal yang ada di hadapannya tanpa adanya suatu paksaan [1]. Sedangkan bakat merupakan kemampuan yang apabila didukung dengan latihan yang serius dan sistematis dapat memperoleh suatu kecakapan pengetahuan dan keterampilan [2]. Salah satu hal yang sangat penting bagi peserta didik yang ingin melanjutkan ke jenjang perkuliahan adalah minat dan bakat [3]. Pemilihan jurusan berdasarkan minat dan bakat yang sesuai, membantu meningkatkan kegiatan belajar dengan penuh rasa suka dan antusias, sebaliknya penentuan jurusan yang salah dapat menimbulkan *academic stressor* bagi peserta didik [4]. Pada akhirnya memfokuskan pemilihan jurusan yang sesuai bisa membantu peserta didik untuk lebih siap mencapai karir yang memuaskan [5]. Namun pada kenyataannya, banyak peserta didik di Indonesia yang masih merasa salah jurusan [6]. Menentukan jurusan hanya mengikuti tren tanpa mempertimbangkan minat dan bakat, serta memilih atas dasar pilihan temannya atau paksaan dari orang tua, menjadi faktor utama terjadinya salah jurusan [7]. Berdasarkan hasil obeservasi dengan mewawancarai *founder* dari Metafora *Consultant* yaitu Ibu Ketti Murtini, Psi. memaparkan bahwa banyak peserta didik yang masih belum mengetahui minat yang sesuai dengan dirinya, hal ini menyebabkan banyak terjadinya fenomena salah jurusan pada peserta didik. Selain itu banyak individu pada kondisi prakerja, yang masih belum tau minat dan bakat yang sesuai dengan dirinya, faktor tersebut disebabkan karena tidak adanya tindakan sejak dini untuk mengetahui minat dan bakat yang dimiliki mereka.

Sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengetahui minat dan bakat mereka Metafora *Consultant* memiliki layanan konsultasi asesmen. Namun pada pelaksanaan konsultasi asesmen, Ibu Ketti Murtini, Psi. mengungkapkan bahwa Metafora *Consultant* kewalahan dalam memeriksa hasil psikotes dikarenakan harus membutuhkan waktu yang banyak untuk menganalisa data hasil pengerjaan soal peserta didik secara satu persatu. Selain itu, pelaksanaan psikotes saat ini masih menggunakan kertas yang mana masih tidak praktis. Oleh karena itu, Metafora *Consultant* membutuhkan *platform* psikotes online yang dapat memenuhi kebutuhan untuk memeriksa dan menganalisa data hasil pengerjaan psikotes secara cepat. Selain itu, *platform* tersebut diharapkan dapat dijadikan solusi dalam memperluas jaringan pemasaran Metafora *Consultant*. Dalam pembangunan *website platform psikotest online*, metode, konsep, dan *requirement* psikotes yang akan ditentukan oleh Metafora *Consultant* sendiri. Dengan memiliki *website* sendiri, diharapkan Metafora *Consultant* dapat melakukan perawatan dan pembaruan fitur dengan lebih mudah.

Guna berupaya meminimalisir peserta didik yang salah jurusan serta mendukung perkembangan pendidikan di Indonesia, penulis berupaya mengembangkan sebuah sistem berbasis *website* yang dibangun dengan tujuan untuk menemukan minat dan bakat peserta didik sekolah lanjutan tingkat bersama dengan Metafora *Consultant* sebagai perantara konsultasi asesmen. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, diharapkan penyaluran psikotes kepada peserta didik dapat tersalurkan dengan cepat dan efisien [8]. Pemilihan *platform website* bertujuan untuk memudahkan peserta didik dikarenakan salah satu sifat *website* yang *accessibility*, yakni bisa diakses melalui platform mana saja, serta tidak membutuhkan instalasi aplikasi terlebih dahulu [9].

Penelitian ini akan berkaitan dengan desain *prototype website* Metafora menggunakan metode *Design Thinking* serta metode *UEQ* untuk

melakukan evaluasi *user experience*. *Design thinking* merupakan suatu metode pemecah masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan [10]. Selain itu, *Design Thinking* cocok digunakan untuk memvalidasi dan mengetahui kebutuhan persona terhadap suatu produk yang akan dibangun [11]. Sebab itu *UEQ* dibutuhkan sebagai metode evaluasi *user experience* agar dapat menjadi produk yang baik dengan memanfaatkan suatu masukan dari pengguna [12]. *UEQ* memungkinkan proses pengujian evaluasi *user experience* secara langsung dan cepat dikarenakan mendukung analisa yang akurat dan relatif mudah dilakukan [13]. Selain itu, kelengkapan keseluruhan aspek yang dimiliki *UEQ* menjadi keunggulan dibanding dengan metode evaluasi *user experience* lainnya, menjadi alasan mengapa *UEQ* cocok digunakan dalam penelitian ini [14].

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diketahui permasalahan dalam penelitian ini adalah psikolog kewalahan dalam menganalisa data hasil pengerjaan soal peserta didik secara satu persatu, serta pelaksanaan psikotes saat ini masih belum praktis dikarenakan masih menggunakan media kertas.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara membangun *platform website* guna membantu psikolog dalam menganalisa data hasil pengerjaan soal psikotes peserta didik secara efisien dan praktis?
2. Bagaimana cara melakukan uji *prototype website*, agar *prototype* tersebut bisa dipastikan telah menjawab kebutuhan dan permasalahan pengguna?

#### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian ialah:

1. Metode yang dilakukan untuk memvalidasi kebutuhan pengguna adalah metode *Design Thinking*.
2. Metode yang dilakukan untuk melakukan evaluasi *user experience* dalam penelitian ini adalah metode *UEQ*.
3. Pengujian berfokus pada persona peserta didik sekolah lanjutan tingkat atas.
4. Dimensi pembangunan *website* berfokus pada tampilan *desktop*.
5. Pembangunan *website* tidak sampai pada tahap *deployment*.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Membangun sebuah *platform* psikotes *online* dengan melakukan observasi dengan peserta didik SLTA untuk mengidentifikasi kebutuhan *behaviour* dan *interface website*, serta melakukan observasi dengan psikolog, untuk mengidentifikasi konsep dan alur psikotes *online*, sehingga proses psikotes menjadi lebih efisien dan praktis.
2. Membangun *website* dengan menerapkan *UEQ* sebagai metode pengujian *user experience* guna memastikan *website* telah berhasil menjawab kebutuhan dan permasalahan pengguna.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian atau hasil penelitian ini adalah peserta didik dapat mengetahui minat dan bakat yang sesuai dan diharapkan bisa lebih bijak untuk memilih jurusan di pendidikan selanjutnya dengan mempertimbangkan minat dan bakat mereka.